



XBOX 360

KINECT™



16

CLASSICI GIOCHI
ARCADE



⚠ AVVISO Prima di utilizzare il gioco, si consiglia di leggere le istruzioni della console Xbox 360®, il manuale del sensore di KINECT e qualunque altro manuale delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali come riferimento futuro. Per i manuali degli hardware di ricambio, è possibile visitare la pagina www.xbox.com/support o chiamare il Supporto clienti Xbox.

Per ulteriori informazioni relative alla sicurezza, vedi la terza di copertina.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

⚠ Gioca con KINECT in modo sicuro

Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco. Giocare in KINECT può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

Prima di giocare: Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti, ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

Durante il gioco: Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

Prima di consentire ai bambini di utilizzare KINECT: Definire la modalità di utilizzo di KINECT per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare KINECT senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano KINECT giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso: Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di KINECT; collocare il monitor o il televisore e il sensore KINECT lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

Evitare di affaticarsi troppo. Il gioco in KINECT può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare KINECT se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di KINECT. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

Interrompere l'attività e riposarsi se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO** e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo www.xbox.com.

GAME PARTY IN MOTION

Xbox LIVE	2	Hoop Shoot	8
Collegati a Xbox LIVE	2	Root Beer Tapper	8
MAGGIORI INFORMAZIONI SU KINECT	2	Skill Ball	9
COMANDI DI GIOCO	2	Smack-a-Troll	10
PER INIZIARE	3	Hockey su tavolo	10
Navigare tra i menu	3	Tic Tac Toe Face-Off	11
Attivare i pulsanti Ok e Indietro	3	Double Racquets	12
MENU PRINCIPALE E OPZIONI	4	QB in Motion	12
Tipi di gioco	4	Horseshoes	13
Altre opzioni	5	Bocce Ball	14
Tornei	5	Bag Toss	14
STATO PRONTO	6	Freccette	15
METTERE IN PAUSA	7	Shoveboard	16
Menu di pausa	7	Pool Hall Party	16
I GIOCHI	8	Puck Bowling	17
		Ping Cup	18
		RICONOSCIMENTI	18
		CONTRATTO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE	19
		Assistenza clienti	19
		Garanzia limitata	19

Xbox LIVE

Xbox LIVE® è il servizio di intrattenimento e giochi online per Xbox 360®. È sufficiente connettere la console al servizio Internet a banda larga e partecipare gratuitamente. È possibile scaricare demo gratuite dei giochi e ottenere accesso immediato ai film HD (venduti separatamente). Con KINECT, puoi controllare i film HD con un cenno della mano. Passa all'abbonamento Xbox LIVE Gold per giocare online con gli amici in tutto il mondo e altro. Xbox LIVE è la tua connessione ad altri giochi, intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visita la pagina www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

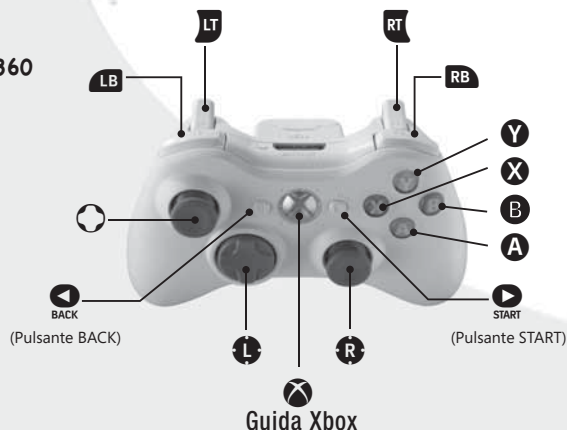
Come ottenere informazioni su KINECT

Ulteriori informazioni su Xbox.com

Per ottenere ulteriori informazioni su KINECT, incluse le esercitazioni, visita la pagina www.xbox.com/support.

Controlli

Controller Xbox 360



PER INIZIARE

NAVIGARE TRA I MENU

Tutti i menu sono costituiti da icone scorrevoli e un pulsante Ok. Alcuni hanno anche un pulsante Indietro. Usa i gesti delle mani per far scorrere le icone a sinistra o a destra.

- Per far scorrere le icone a **sinistra**, tendi la mano **destra** in avanti e muovila da destra verso sinistra.
- Per far scorrere le icone a **destra**, tendi la mano **sinistra** in avanti e muovila da sinistra verso destra.

ATTIVARE I PULSANTI OK E INDIETRO

Per attivare il pulsante Ok, tendi la mano destra in avanti di almeno 30 cm, all'altezza della cinta.

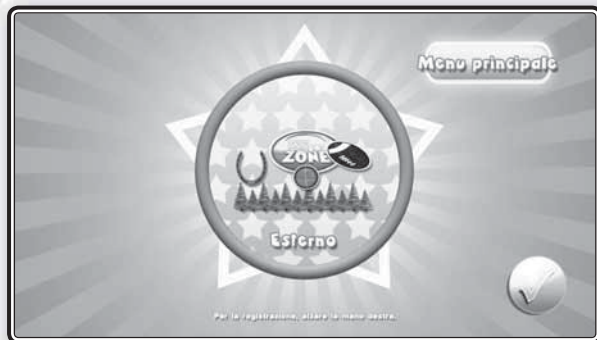
- Mentre la mano si avvicina all'area sensibile, potrai notare che l'anello intorno al pulsante Ok si contrae ad indicare che sei nell'area giusta.

Quando la mano è nell'area sensibile, il pulsante inizia a riempirsi. Trattieni la mano in questo punto finché il pulsante non sarà riempito completamente e non sentirai un "ding". Ciò significa che il pulsante Ok è stato attivato e hai selezionato l'icona sullo schermo.

Per attivare il pulsante Indietro (se presente), tendi la mano sinistra in avanti di almeno 30 cm, all'altezza della cinta. Come per il pulsante Ok, dovrai trattenere la mano sinistra nell'area sensibile mentre il pulsante si riempie. Dopo che il pulsante è stato attivato, tornerai alla schermata precedente.



MENU PRINCIPALE E OPZIONI



Se sei l'unico giocatore nel raggio visivo del sensore KINECT, controllerai automaticamente i menu. Se invece ci sono due o più giocatori, ad avere il controllo sarà la persona sulla sinistra.

Nel menu principale potrai scegliere tra cinque opzioni diverse.

Le prime tre opzioni sono i tipi di gioco disponibili: **Azione**, **Esterno** e **Precisione**. Le ultime due sono per le **Altre opzioni** e i **Tornei**.

TIPI DI GIOCO

- **Azione** Scegliendo Azione, potrai quindi selezionare *Hoop Shoot*, *Root Beer Tapper*, *Skill Ball*, *Smack-a-Troll*, *Hockey su tavolo*, *Tic Tac Toe Face-Off* e *Double Racquets*.
- **Esterno** Nel menu Esterno, potrai scegliere tra *QB In Motion*, *Horseshoe Hysteria*, *Bocce Ball* e *Bag Toss*.
- **Precisione** Selezionando Precisione, potrai scegliere tra *Freccette*, *Shoveboard*, *Pool Hall Party*, *Puck Bowling* e *Ping Cup*.

Dopo aver selezionato il gioco desiderato, potrai scegliere se giocare in modalità **Giocatore singolo** o **2 giocatori**.

Potrai quindi scegliere il tipo di **Avatar** che desideri. Se uno o più profili LIVE hanno effettuato l'accesso e hanno un avatar, lo vedrai visualizzato sulla schermata di selezione del personaggio.

Vai oltre gli avatar per trovare le opzioni **Avatar maschio a caso** e **Avatar femmina a caso**. Dopo aver selezionato il tuo personaggio, potrai scegliere se giocare con la **mano destra** o la **mano sinistra**. Dopodiché, inizia il gioco.

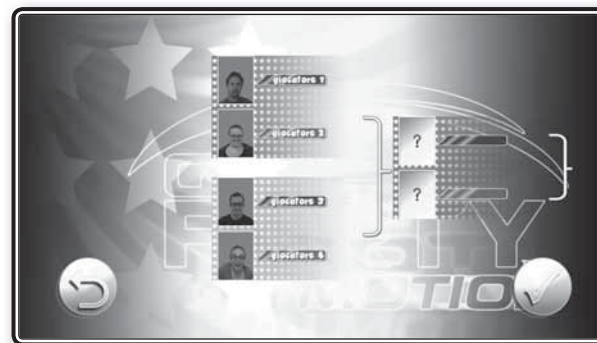


ALTRE OPZIONI

Nella schermata Altre opzioni, potrai scegliere di visualizzare i **Punteggi alti**.

Potrai anche regolare le **Opzioni predefinite**, tra cui il volume della musica e degli effetti sonori e lo Stato Pronto. Troverai maggiori informazioni sullo Stato pronto successivamente.

TORNEI



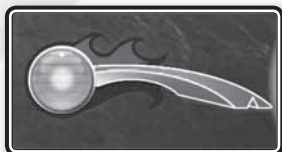
I tornei ti consentono di creare un torneo a gironi in stile playoff per un numero massimo di 16 giocatori. Dopo aver selezionato il gioco, potrai stabilire il numero di giocatori. Successivamente, il sensore KINECT scatterà una foto a tutti i giocatori affinché possano identificarsi quando giunge il loro turno di giocare.

Infine, tutti i giocatori scelgono il proprio avatar.

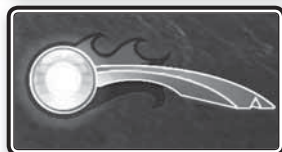
STATO PRONTO

Durante una partita, potrai vedere l'indicatore di Stato Pronto nell'angolo in basso a destra dello schermo, il quale mostra se il gioco avrà bisogno di un movimento di lancio. Lo scopo dello Stato Pronto è assicurare che l'oggetto non sfugga di mano accidentalmente mentre ci si esercita o ci si posiziona.

- Se l'indicatore è rosso, lo Stato Pronto è **DISATTIVO**, quindi ogni movimento di lancio effettuato verrà ignorato.



- Se l'indicatore è **verde lampeggiante**, lo Stato Pronto è **ATTIVO**, quindi un movimento di lancio causerà il rilascio dell'oggetto.



Alcuni giochi ti permettono di modificare lo Stato Pronto attivando i pulsanti Ok o Indietro. Altri non te lo permettono; in tali giochi, quando lo Stato Pronto è **ATTIVO**, non potrai disattivarlo per il resto del gioco.



Di solito, quando puoi lanciare un altro oggetto, lo Stato Pronto partirà da **DISATTIVO** e inizierà automaticamente il conto alla rovescia per lo stato **ATTIVO**. Tuttavia, puoi impostare lo Stato Pronto su **ATTIVO** come predefinito nella schermata delle Opzioni predefinite. In tal caso, lo Stato Pronto partirà da **ATTIVO** senza nessun conto alla rovescia.

METTERE IN PAUSA

In qualsiasi momento durante la partita, il gioco verrà automaticamente messo in pausa se esci dal campo visivo del sensore. Quando giochi una partita a 2 giocatori, il gioco verrà messo in pausa se il sensore KINECT perde traccia di uno dei giocatori.

Ciò può essere causato anche da altre situazioni, inclusi l'andare troppo a sinistra o a destra, troppo distante o troppo vicino al sensore KINECT.

Il gioco verrà messo in pausa se qualcuno, o qualcosa, entra nel campo visivo e impedisce al sensore di localizzarti.

Inoltre, verrà messo in pausa anche se un giocatore attivo effettua il gesto guida di KINECT.

MENU DI PAUSA

Se il Menu di pausa fosse ricreato da un giocatore che avesse effettuato il gesto guida di KINECT, tale giocatore dovrà controllare il Menu di pausa finché il sensore KINECT non avrà individuato quel giocatore.

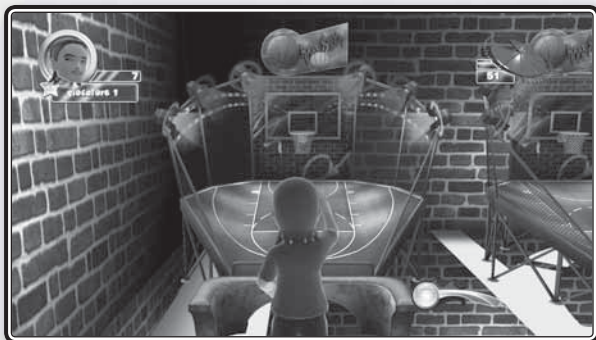
Qualora il menu di pausa venisse provocato da un giocatore attivo che abbandona il campo visivo del sensore, la persona che verrà successivamente individuata dal sensore KINECT controllerà il menu di pausa.

Se la persona che controlla il menu di pausa abbandonasse nuovamente il campo visivo del sensore, la persona successivamente individuata dal sensore KINECT prenderà il controllo.

Il controllo del menu di pausa avviene nello stesso modo del controllo del menu principale, ossia effettuando movimenti ondulatori o tendendo la mano per attivare il pulsante Ok.

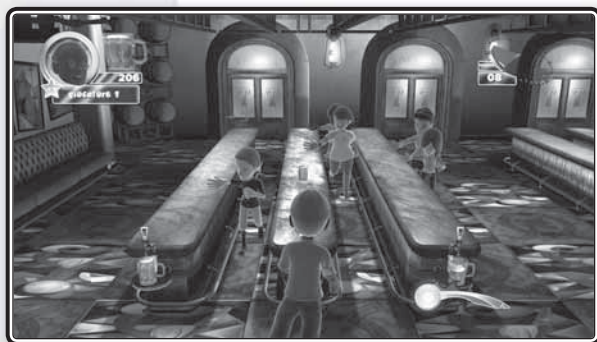
I GIOCHI

HOOP SHOOT



Hai 60 secondi per provare a ottenere più punti possibili. Sposta la mano con un movimento arcuato naturale come se dovessi lanciare una palla da basket vera. Se la palla colpisce il bordo o il tabellone prima di entrare nel canestro, otterrai 2 punti. Se la palla colpisce solo la rete mentre entra nel canestro, riceverai 3 punti.

ROOT BEER TAPPER

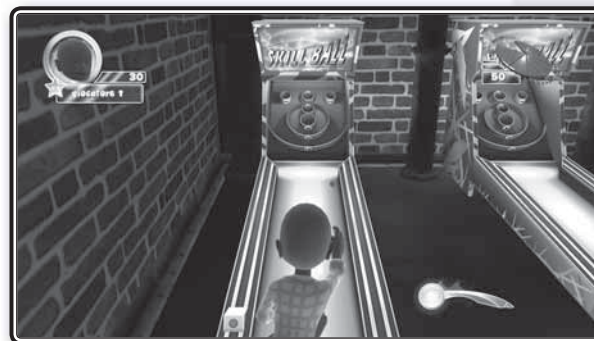


Hai 60 secondi per provare a servire bevande (root beer) a più clienti possibili. Ci sono tre lunghi tavoli su cui i clienti possono consumare. Fai un passo a destra o a sinistra per passare da un tavolo all'altro.

Quando vuoi servire da bere, spingi la mano in avanti, come se dovessi spingere un boccale lungo il tavolo.

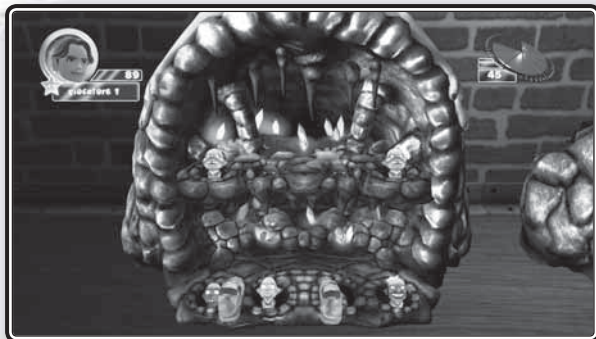
I punti sono assegnati in base a quanto è pieno il boccale ricevuto dal cliente. Tuttavia, se un boccale scivola giù dal tavolo e si rompe, vengono detratti dei punti. Alcuni punti sono detratti anche se un cliente giunge alla fine del tavolo senza ricevere nessuna bevanda.

SKILL BALL



Hai 60 secondi per provare a ottenere più punti possibili. Usa la mano per effettuare un movimento a salire. In questo modo, una palla rotolerà lungo la corsia e salirà verso una rampa, dove salterà in alto. A seconda del modo in cui la palla viene lanciata, finirà in uno dei diversi anelli di punteggio. In tal caso, ti verranno assegnati i punti di quell'anello. Puoi continuare a lanciare tutte le palle che vuoi finché hai tempo a disposizione.

SMACK-A-TROLL

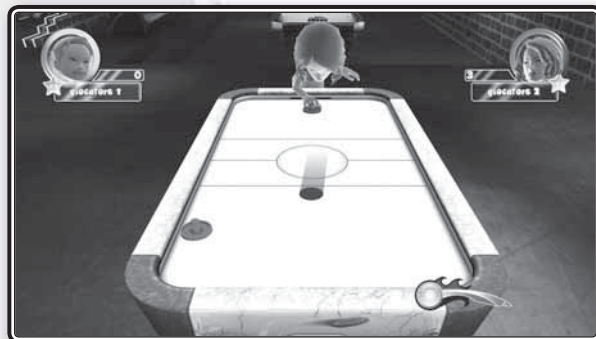


Hai 60 secondi per provare a ottenere più punti possibili. Ci sono due file di troll davanti a te. Una è in basso, all'altezza dei tuoi piedi, l'altra è in alto, all'altezza delle tue mani.

Potrai vedere mani e piedi virtuali portare traccia del movimento delle tue mani e piedi reali. Nel momento in cui un troll sbuca fuori, usa la mano o il piede per colpirlo. Possono sbucare più troll per volta, quindi per punteggi massimi, usa entrambe le mani e entrambi i piedi.

Il punteggio è basato sul momento in cui colpisci un troll. Se lo colpisci quando raggiunge il punto più alto della sua fuoriuscita, il punteggio ottenuto sarà maggiore. Un colpo centrato prima o dopo assegnerà punteggi minori. Di tanto in tanto, sbucherà un troll re che vale il doppio dei punti.

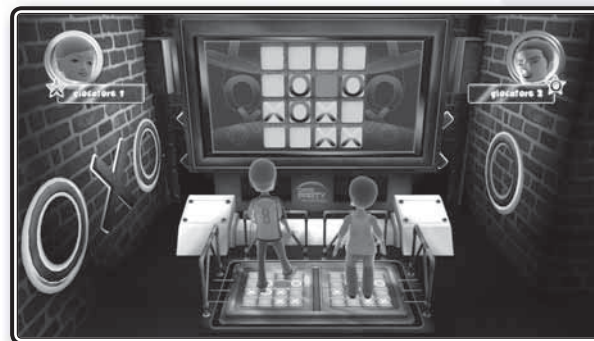
HOCKEY SU TAVOLO



Un disco parte dal centro del tavolo. A ogni giocatore viene assegnato un maglio per colpire il disco. Prova a spingere il disco nella porta avversaria mentre cerchi di impedire che finisca nella tua.

Al giocatore viene assegnato un punto quando il disco finisce nella porta avversaria. Vince chi per primo raggiunge 7 punti.

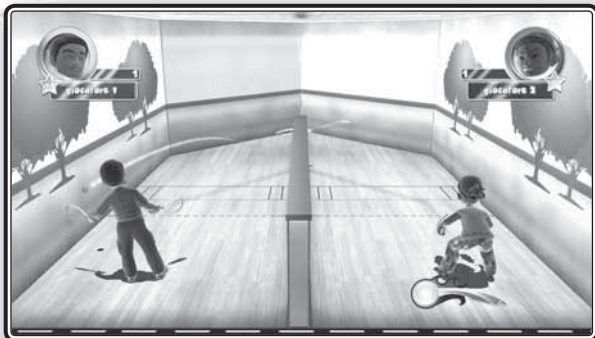
TIC TAC TOE FACE-OFF



Ci sono due piattaforme allestite, una per ogni giocatore. Ogni piattaforma ha 16 caselle disposte in una griglia 4x4. Una canzone inizierà a suonare e, in determinati momenti, un quadrato si illuminerà di rosso. Se lo schiacci quando si illumina (ma non prima), potrai spostarlo dalla tua parte. Il giocatore 1 è X e il giocatore 2 è O. Il primo giocatore che ottiene quattro quadrati in una riga orizzontale, verticale o diagonale, vince il gioco.

Prima che il quadrato possa essere schiacciato, si illuminerà di giallo e poi di blu per avvertirti che cambierà in rosso. Inoltre, un quadrato può essere spostato dall'altra parte. In altre parole, se un quadrato è una X, il giocatore 2 può cambiarlo in O se lo schiaccia prima del giocatore 1 quando s'illumina (o viceversa).

DOUBLE RACQUETS



Ogni giocatore è rivolto verso un muro a V su lati opposti di un divisorio.

Puoi spostarti a destra o sinistra entro la tua area di gioco e hai una racchetta in entrambe le mani. Due palle vengono messe in gioco allo stesso momento. Dal momento che hai una racchetta in entrambe le mani, puoi usare l'una o l'altra per rilanciare.

I punti si segnano facendo in modo che le palle superino gli avversari. Tuttavia, se colpisci la palla in maniera troppo debole e la fai rimbalzare a terra cinque volte prima che giunga il tuo avversario, questo segnerà un punto. Vince il primo giocatore che raggiunge 15 punti.

QB IN MOTION



Hai due minuti per provare a ottenere più punti possibili.

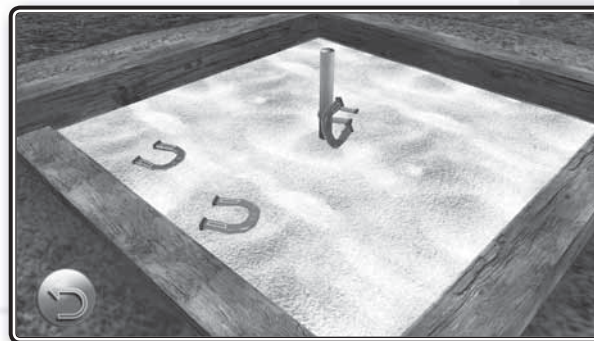
Per lanciare la palla, muovi il braccio come se dovessi lanciare una palla da basket vera.

Ci sono alcune auto da golf che si muovono su e giù per il campo con dei bersagli montati su di esse. Lancia la palla da basket per colpire i bersagli e ottenere punti.

I bersagli più lontani valgono di più. Inoltre, colpire un bersaglio verso il centro permette di guadagnare più punti.

Tre difensori tenteranno di impedirti di ottenere punti, bloccando la palla. Per di più, ogni tanto caricheranno ed effettueranno un placcaggio. Fai un passo a sinistra o destra per cercare di trovare un varco tra i difensori per tirare e per evitare di essere placcato.

HORSESHOES

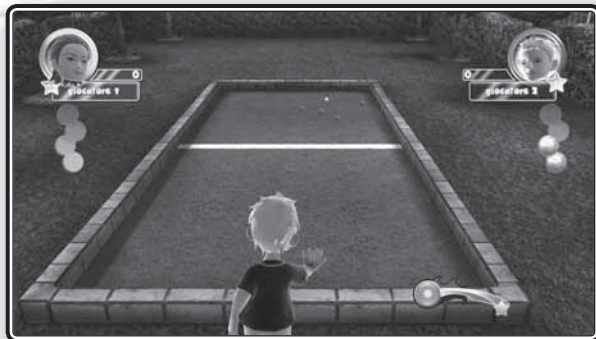


Il gioco segue la maggior parte delle regole del metodo "Conta tutti" per conteggiare i ferri di cavallo. Partirai lanciando i tuoi due ferri verso la vasca di sabbia antistante. Per lanciare, effettua un movimento a salire come per lanciare un reale ferro di cavallo.

Tutti i ferri di cavallo che arrivano vicino all'asta fanno guadagnare un punto. Un ferro che arriva a toccare l'asta fa guadagnare 2 punti, mentre un ferro che abbraccia completamente l'asta ne fa guadagnare 3.

Il giocatore 1 tira per primo entrambi i ferri di cavallo, poi tira il giocatore 2. Il punteggio viene conteggiato dopo che tutti i ferri sono stati lanciati. Vince chi per primo totalizza 15 punti. Tuttavia, se i giocatori pareggiano a 15 o più punti dopo un round, si giocheranno round extra finché un giocatore non otterrà un punteggio maggiore.

BOCCE BALL



A ogni round, entrambi i giocatori partono con quattro bocce. Inizierai un round lanciando il boccino nel campetto (deve oltrepassare la linea centrale).

Lancerai, poi, la tua prima boccia e successivamente lancerà il tuo avversario, che continuerà a lanciare finché una boccia non si avvicinerà di più al boccino rispetto alla tua boccia più vicina, o finché non esaurirà le bocce a disposizione. Poi lancerai tu finché una tua boccia non sarà più vicina di quelle del tuo avversario o finché non esaurirai le bocce a disposizione. Ogni giocatore continuerà a lanciare in questo modo finché tutte le bocce non saranno state lanciate.

A quel punto, verrà calcolato il punteggio per il round.

A ogni round segna un solo giocatore. Otterrai punti per le bocce che sono più vicine al boccino rispetto alla boccia più vicina dell'avversario. Tuttavia, le bocce che sono molto più lontane rispetto alla boccia più vicina dell'avversario non fanno guadagnare nessun punto. Vince chi per primo totalizza 15 punti.

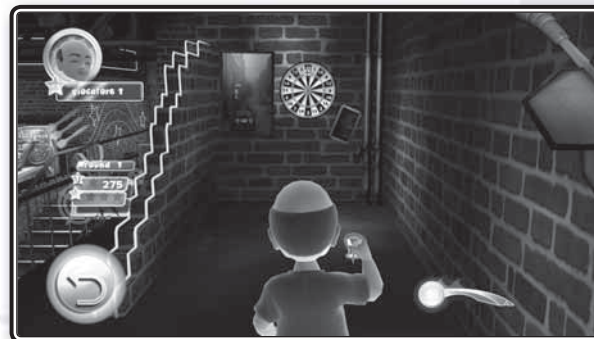
BAG TOSS



Ci sono due piattaforme allestite, ognuna con un buco. I giocatori a turno lanciano dei sacchetti verso la piattaforma antistante. Se il tuo sacchetto arriva sulla piattaforma, otterrai 1 punto. Se invece cade nel buco, otterrai 3 punti.

Il punteggio del round non viene calcolato finché tutti i sacchetti non saranno lanciati, tuttavia, alcuni sacchetti potrebbero essere caduti fuori dalla piattaforma, mentre altri nel buco. Vince chi per primo totalizza 21 punti. Tuttavia, se i giocatori pareggiano a 21 o più punti dopo un round, si giocheranno round extra finché un giocatore non otterrà un punteggio maggiore.

FRECCETTE



Ci sono due tipi di giochi di freccette da scegliere: 301 e Freccette.

In Freccette 301, ogni giocatore parte con 301 punti e ogni lancio di freccette sottrae punti. Vince chi per primo arriva esattamente a 0 punti. Poiché è necessario arrivare esattamente a zero, ogni lancio che causa un punteggio negativo verrà ignorato.

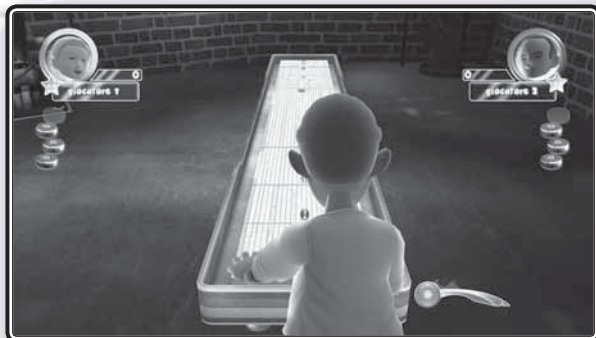
Freccette consiste in cinque round. In un round, ogni giocatore lancia tre freccette. Vince il giocatore con il punteggio più alto dopo i cinque round.

Per entrambi i giochi di freccette, dovrai regolare il punto di mira sul bersaglio prima di ogni tiro. Spostati a destra o sinistra per muovere il punto di mira a destra o sinistra. Spostati avanti o indietro per muovere il punto su o giù. Quando il punto di mira sarà posizionato, attiva il pulsante Ok per bloccarlo.

Quando lo Stato Pronto è ATTIVO, usa la mano per effettuare un movimento di lancio freccette.

Se lanci in maniera troppo forte, la freccetta finirà al di sopra del punto di mira. Se lanci in maniera troppo debole, la freccetta finirà al di sotto. Anche i movimenti delle mani a destra e a sinistra vengono individuati, quindi la freccetta potrebbe finire a destra o a sinistra del punto di mira.

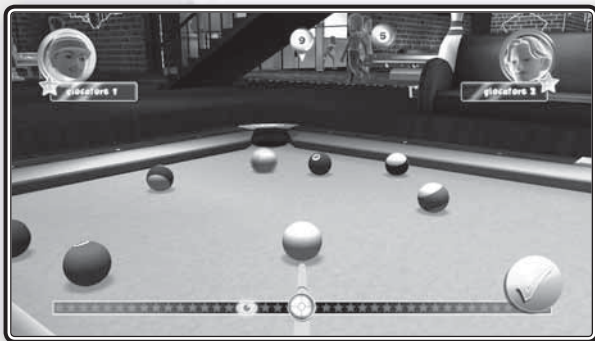
SHOVEBOARD



Il gioco si svolge su una tavola. All'angolo del tavolo ci sono quattro settori a punteggio. Spingi il dischetto giù dal tavolo, in modo che si fermi in uno dei settori a punteggio. Un dischetto deve essere completamente in un settore per essere contato. Qualsiasi dischetto lasciato in sospeso all'angolo del tavolo farà guadagnare un punto bonus.

A ogni round segna un solo giocatore. Ogni tuo dischetto che è più lontano del dischetto più distante del tuo avversario ti farà guadagnare punti; ogni dischetto più vicino del dischetto più lontano del tuo avversario non ti farà guadagnare punti. Allo stesso modo, se il tuo avversario ha il dischetto più distante guadagnerà punti, mentre tu no.

POOL HALL PARTY



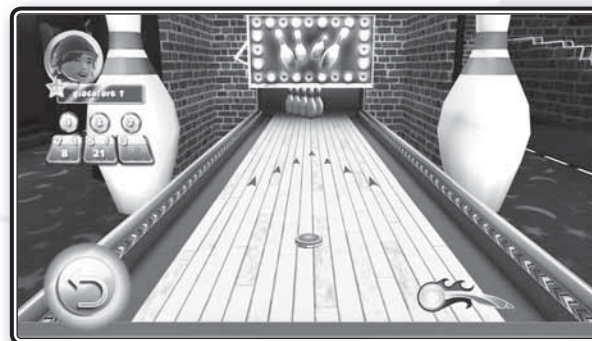
Il gioco segue la maggior parte delle regole standard del biliardo Palla 8. Muoviti per piazzare il pallino (sia per spaccare che dopo un fallo dell'avversario). Saltella a sinistra o a destra per spostare il pallino a sinistra o a destra. Avanza o indietreggia per spostare il pallino verso l'inizio o la fine del tavolo. Attiva il pulsante Ok per bloccare in posizione il pallino.

Per mirare, prima seleziona una palla colpendo a destra o a sinistra. Muoviti a sinistra o destra per mettere a punto la mira e quando avrai scelto dove puntare, attiva il pulsante Ok per bloccarlo.

Per colpire la palla, parti con il braccio all'indietro, come se avessi in mano una stecca vera.

Quindi, spostalo velocemente in avanti per colpire il pallino.

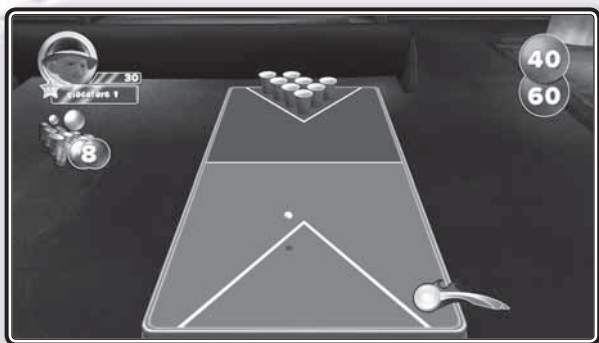
PUCK BOWLING



Il gioco segue le stesse regole del punteggio del bowling normale, in cui ogni giocatore riceve 10 frame e uno o due tiri per frame. Allinea il tiro e spingi velocemente la mano in avanti. Se il dischetto colpisce un birillo, questo si rovescia. Potrebbero rovesciarsi anche altri birilli a seconda del modo in cui viene colpito.

Dopo ogni frame di un giocatore, una schermata Riepilogo mostra tutti i 10 frame di ogni giocatore. Il giocatore del turno successivo può attivare il pulsante Ok per passare oltre la schermata.

PING CUP



In questo gioco, devi cercare di eliminare tutti i 10 bicchieri che si trovano all'altro lato del tavolo. Per eliminare un bicchiere, dovrai lanciare una pallina da ping pong. Potrai sia lanciarla e centrare un bicchiere al volo, sia farla rimbalzare prima sul tavolo e poi nel bicchiere. Centrare una pallina al volo elimina un bicchiere.

Centrare una pallina facendola rimbalzare elimina due bicchieri.

Nella modalità a 2 giocatori, vince il primo che elimina tutti i 10 bicchieri. Nella modalità a giocatore singolo, i punti vengono assegnati in base a quanti bicchieri vengono eliminati in un colpo e a seconda dell'eliminazione al volo o da rimbalzo.

RICONOSCIMENTI

Per vedere la lista delle persone che hanno contribuito alla creazione di questo gioco, vai su www.gamepartyinmotion.com.